

SERVO*COLOR* 575

automated light system

MANUEL D'UTILISATION

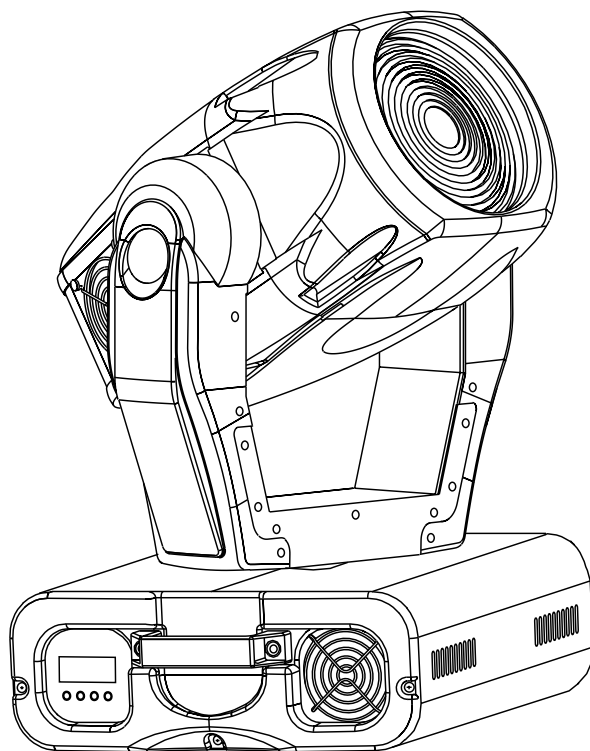




Table des matières

1.Instructions de sécurité.....	6
2.Conditions d'utilisation	4
3.Description de l'appareil.....	5
4. Installation.....	8
4.1. Montage de la lampe.....	8
4.2. Réglage de la lampe:.....	9
4.3. Accrochage du projecteur.....	9
4.4. Connexions DMX-512.....	11
5. Protocole DMX	13
6. Adressage du projecteur.....	12
7. Fonctions contrôlables à distance.....	16
7.1. Lampe.....	12
7.2. Mise sous/ hors tension de la lampe par le panneau de commande.....	12
7.3. Roue de couleurs.....	12
7.4. Système de mélange de couleurs CMY.....	13
7.5. Effets de faisceaux.....	13
7.6. Shutter / Strobe.....	13
7.7. Zoom.....	13
7.8. Dimmer.....	13
7.9. Ventilation.....	13
8. Pannneau de commande intégré.....	16
8.1. Fonctions principales.....	13
8.2. SPEC - fonctions spéciales.....	18
9. Messages d'erreurs et d'informations	21
10. Caractéristiques techniques.....	22
11. Maintenance et nettoyage.....	24
12. Annexe.....	24

ATTENTION

***Garder cet appareil à l'abri de l'humidité et de la poussière
Débrancher le câble d'alimentation avant d'ouvrir les capots d'accès de la tête.***

Pour votre propre sécurité, veuillez lire attentivement ce manuel avant la mise en route de votre projecteur.

1. Instructions de sécurité.

Toute personne impliquée dans l'installation ou la maintenance de ce produit doit :

- Etre qualifiée et avoir une certaine compétence dans ces produits
- Suivre les instructions de ce manuel.

ATTENTION

Soyez attentifs à vos manipulations avec une tension de 230v, vous pouvez subir un dangereux choc électrique si vous touchez les câbles.

Cet appareil a quitté nos installations en parfaites conditions de fonctionnement et pour maintenir ces conditions et éviter les mauvaises manipulations, il est absolument nécessaire pour l'utilisateur de suivre les instructions de sécurité et de faire attention aux notes écrites dans ce manuel.

Important

Le fabricant ne sera pas tenu responsable pour les dommages causés par le non-respect des notes de ce manuel ou par une modification non autorisée de l'appareil.

Considérer que les dommages dus à une modification manuelle de l'appareil ne sont pas pris en charge par la garantie.

Ne jamais laisser les cordons d'alimentation entrer en contact avec d'autres câbles, maniez le câble d'alimentation comme tous les câbles reliés au secteur avec une extrême prudence.

Vérifiez que la tension d'alimentation disponible n'est pas supérieure à celle d'utilisation indiquée à l'arrière de l'appareil.

Assurez-vous que l'interrupteur de marche / arrêt est bien sur la position « off » avant de connecter l'appareil au secteur. La prise de courant doit rester accessible après l'installation.

Assurez vous que le câble d'alimentation ne soit pas endommagé par des entailles ou des éraflures. Vérifié l'appareil et son câble d'alimentation de temps en temps.

Cet appareil répond à la protection class 1, il est essentiel de brancher le fil vert et jaune sur la terre.

Le branchement électrique, les réparations et l'entretien doivent être effectués par des personnes qualifiées.

Ne pas brancher cet appareil sur un bloc de puissance « Dimmer ».

Ne pas allumer et éteindre l'appareil dans un laps de temps très court, cela réduirait la vie de la lampe.

Pendant la première utilisation, de la fumée ou certaines odeurs peuvent émaner de l'appareil. C'est un procédé normal qui ne signifie pas forcément que l'appareil est en panne.

ATTENTION : Ne pas toucher les capots de l'appareil à mains nues quand il est en fonctionnement (les capots étant très chauds)

Pour le remplacement de la lampe ou des fusibles, n'utilisez que des pièces de rechange de mêmes caractéristiques.

2- Conditions d'utilisation.

Cet appareil est un projecteur à lyre asservie pour la création d'effets décoratifs. Ce produit est destiné à une utilisation en intérieur uniquement.

Cet appareil a été conçu pour les professionnels de la lumière dans le monde du spectacle, de l'événementiel, de la discothèque, etc....

Si l'appareil est exposé à de très grandes différences de température (ex : Après le transport), ne pas le brancher immédiatement. La condensation qui se formerait à l'intérieur de l'appareil pourrait l'endommager. Laissez l'appareil quelque temps à la température ambiante avant de le brancher.

Ne jamais brancher l'appareil sans lampe

Ne pas secouer l'appareil, évitez les gestes brusques lors de son installation ou de sa manipulation.

Pendant l'installation des projecteurs, assurez-vous que les appareils ne sont pas exposés à une grande source de chaleur, d'humidité ou de poussière.

Ne jamais soulever le projecteur en le prenant par la tête, vous risquez d'endommager le mécanisme. Toujours prendre l'appareil par ses poignées de transport.

La distance entre la lentille de sortie et la surface à éclairer ne doit pas être inférieure à 1 m.

Assurez-vous que la zone derrière le site d'installation est coupée au public pendant l'accrochage, le décrochage ou lors de l'intervention sur les machines.

Toujours raccorder l'appareil à la structure avec une élingue de sécurité.

Utiliser l'appareil uniquement après avoir vérifié que les capots sont bien fermés et que les vis sont correctement serrées.

La lampe ne doit jamais être allumée s'il manque la lentille de sortie ou un capot de la tête, car les lampes à décharge peuvent exploser et émettent des rayons ultraviolets qui peuvent causer des brûlures.

La température ambiante ne doit jamais excéder $t=45^{\circ}$. Dans le cas contraire, la lampe sera déconnectée et l'appareil sera hors service pendant 5 minutes.

ATTENTION.

La lentille de sortie doit être remplacée lorsqu'elle est endommagée, ceci est impératif (ex du a des fêlures ou a des entailles profondes)

Utiliser l'appareil uniquement après vous être familiarisé avec ces recommandations.

Ne pas autoriser d'intervention sur les appareils par des personnes non qualifiées. La plupart des erreurs sont commises par des personnes non professionnelles.

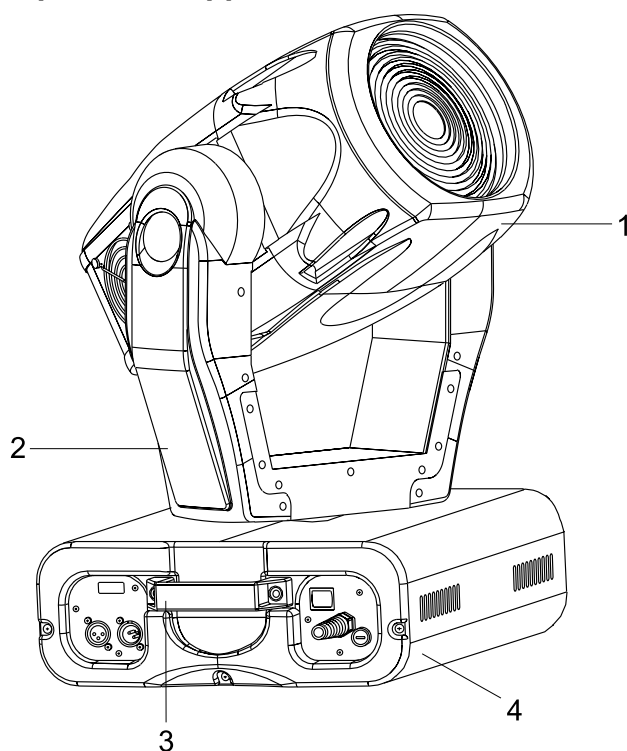
ATTENTION

La lampe doit être remplacée quand elle est endommagée ou déformée à cause de la chaleur.

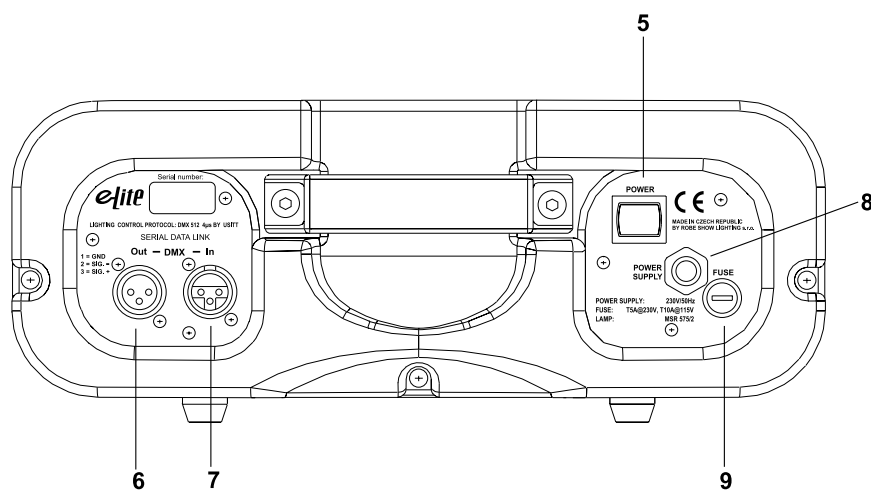
Veuillez utiliser l'emballage d'origine du produit si l'appareil doit être transporté. Toutes modifications sont interdites pour d'évidentes raisons de sécurité.

Si l'appareil est utilisé dans des conditions différentes de celle décrite dans ce manuel, le produit pourrait souffrir des dommages et la garantie deviendrait nulle, plus graves, certaines opérations peuvent être très dangereuses comme un court-circuit, des brûlures, un choc électrique ou des brûlures dues aux rayons ultraviolets, une explosion de lampe etc.

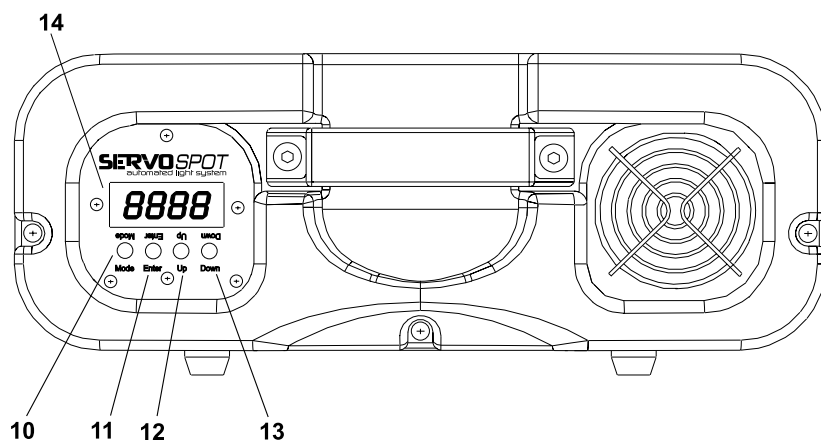
3.Description de l'appareil



- 1 - Tête rotative
- 2 - Lyre motorisée
- 3 - Poignées de transport
- 4 - Base



- Face arrière:**
- 5 - Interrupteur Marche/Arrêt
 - 6 - Sortie DMX
 - 7 - Entrée DMX
 - 8 - Cordon d'alimentation
 - 9 - Porte-fusible



- Face avant:**
- 10 - Touche Mode
 - 11 - Touche Entrée
 - 12 - Touches UP
 - 13 - Touches DOWN
 - 14 - Afficheur

4.Installation

4.1 Montage de la lampe

DANGER !
Toujours débrancher l'appareil avant de procéder au montage la lampe
Et le déconnecter du réseau !

Pour le montage la lampe PHILIPS MSR 575/2 95 V/575 W GX-9,5, ouvrez le petit couvercle au dos de la tête rotative comme décrit dans le dessin ci-dessous.

Desserrez les vis à fentes en croix **X**, **Y** et **Z**.

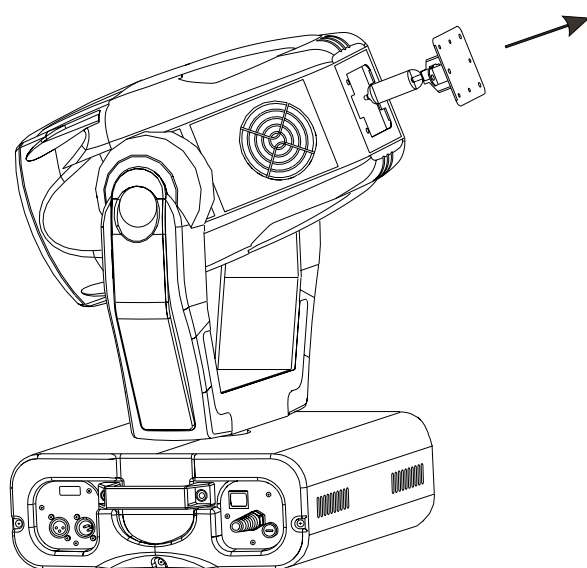
Ne pas utiliser des lampes d'une puissance supérieure ou autre que celle mentionnée ci-dessus, la température dégagée par celle-ci peut-être préjudiciable à l'appareil.

La garantie ne serait plus valable en cas de non respect de cette consigne.

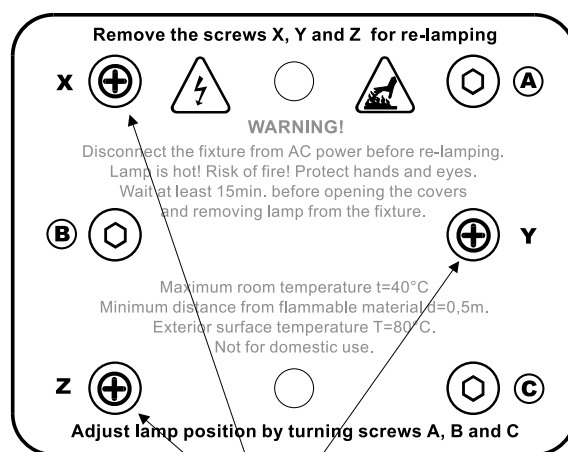
Placez la lampe sur sa douille en évitant de toucher son enveloppe en verre directement avec les doigts. Respectez les consignes de ce manuel. Assurez-vous que la lampe est bien placée dans la douille.

Remplacez l'ensemble porte-lampe dans la tête et vissez les 3 vis.

Avant d'allumer la lampe, après avoir inscrit la fonction **Lati** sur l'afficheur, (Fonction qui comptabilise la durée de vie de la lampe) faites une remise à 0 en appuyant simultanément sur les touches Up, Down et Enter.



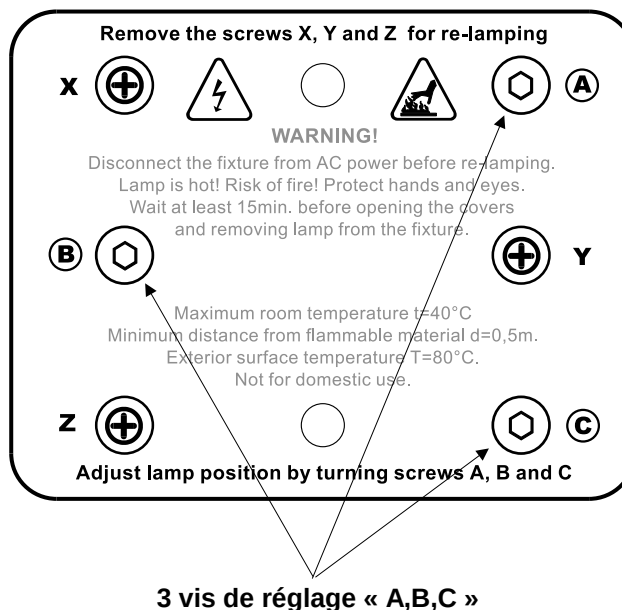
Couvercle de lampe



3 Vis type Phillips « X,Y,Z »

Ne jamais mettre l'appareil sous tension sans que les couvercles de la tête ne soit remplacés correctement.

4.2. Réglage de la lampe



Après tout changement de lampe, un réglage de l'azimutage de la lampe est nécessaire.

Allumez la lampe, ouvrez le Shutter et l'iris, ajustez l'intensité du Dimmer à 100 % et placez la tache du faisceau de lumière sur une surface plane (mur). Centrez le "point chaud" (la partie la plus claire du rayon de lumière) à l'aide des vis de réglage : **A, B et C**

Si vous ne parvenez pas à voir un point chaud, réglez la lampe de façon à obtenir une étale la plus uniforme possible.

Si le point chaud semble trop clair, vous pouvez baisser l'intensité en déplaçant la lampe vers le réflecteur parabolique. Pour cela, tournez les vis "**A, B, C**" sur $\frac{1}{4}$ de tour dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que la lumière soit répartie de manière uniforme.

Si la lumière semble plus claire sur l'extérieur du faisceau qu'au centre cela indique que la lampe se trouve trop proche du réflecteur parabolique. Pour cela, éloignez la lampe du réflecteur en tournant les vis "**A, B, C**" sur $\frac{1}{4}$ de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

4.3. Montage du projecteur

Tous les dispositifs de fixation du projecteur sur la structure ou sur l'emplacement prévu doivent être choisis ou étudiés de telle manière qu'ils puissent supporter 10 fois la charge utile du projecteur pendant 1 heure sans que l'on remarque une déformation nuisible.

La fixation mécanique du projecteur doit toujours être doublée par une élingue de sécurité indépendante. Cette deuxième fixation doit être réalisée et installée de telle façon qu'en cas de défaut de la fixation principale, aucune machine ne puisse tomber sur le sol.

Pendant le montage des projecteurs, assurez-vous qu'aucun obstacle ne se trouve sur les mouvements des têtes. L'installateur doit s'assurer que la sécurité technique et la sécurité des machines seront examinées par des experts. En ce qui concerne les installations fixes, l'installateur doit examiner au moins une fois tous les quatre ans les installations concernant la sécurité technique et la sécurité des fixations.

Procédure:

Le projecteur devrait être installé dans une zone interdite au passage de personnes.

IMPORTANT! LE MONTAGE DES PROJECTEURS AU-DESSUS DE LA TÊTE DES GENS EXIGE UN HAUT NIVEAU D'EXPERIENCE.

Ceci comprend (mais n'est pas limitée seulement) les calculs de la capacité de charge, du matériel d'installation utilisé et des inspections de sécurité régulières du matériel utilisé et du projecteur.

Ne procédez jamais à une installation vous-même, si vous ne disposez pas d'une telle compétence, faites plutôt appel à un installateur professionnel.

Des installations incorrectes peuvent causer des blessures sur le public ou l'endommagement du matériel.

Ne jamais installez le projecteur de manière qu'il puisse osciller librement dans l'espace.

Attention: La chute des projecteurs peuvent causer des blessures considérables! En cas de doutes sur une installation concernant la sécurité d'une forme ou d'une autre, NE PAS installer le ou les projecteurs!

Assurez-vous avant le montage, que le support (ou la surface de montage) prévu pour la fixation de l'appareil peut supporter au moins dix fois la charge ponctuelle du poids net du projecteur.

DANGER D'INCENDIE!

Vérifiez lors du montage qu'il n'y ait pas de matériaux inflammables en contact avec le projecteur (distance minimale 0,5 m)!

ATTENTION!

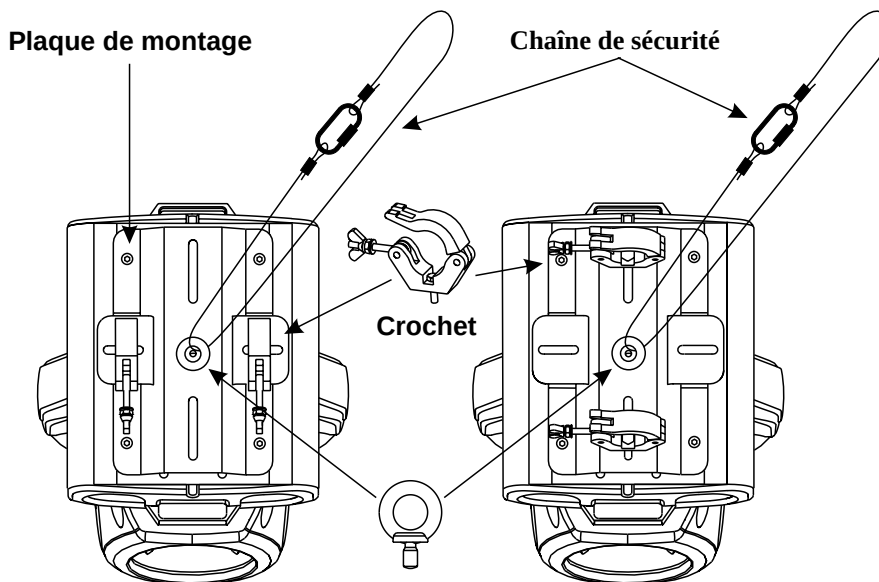
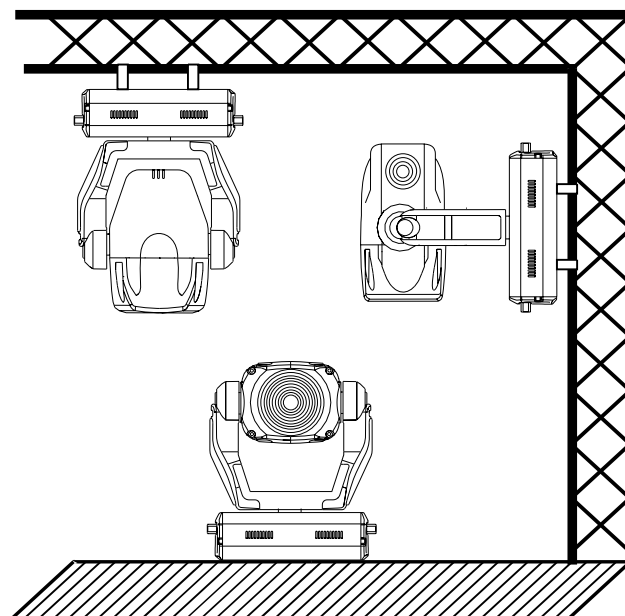
Installez le projecteur à l'aide de 2 crochets appropriés. Reportez vous aux indications d'installation notées sur le dessous de la base du projecteur.
Vérifiez toujours que l'appareil soit bien fixé. Assurez-vous que l'attache soit robuste et stable.

L'appareil peut être posé directement sur le sol ou être accroché dans différentes positions possibles sur la Structure porteuse, sans altérer ses caractéristiques fonctionnels.

La base du projecteur peut être placée de deux manières différentes. N'utilisez que des crochets de fixation avec des filetages M10 ou M8. Vissez les crochets aux points de fixation A1 et A2 ou B1 et B2.

Toujours placer une élingue de sécurité au projecteur Capable de résister au moins à 10 fois le poids de l'appareil.

Accrochez l'élingue de sécurité dans l'anneau en acier prévu à cette fin dans la base du projecteur.



Anneau de fixation

4.4 Raccordement électrique

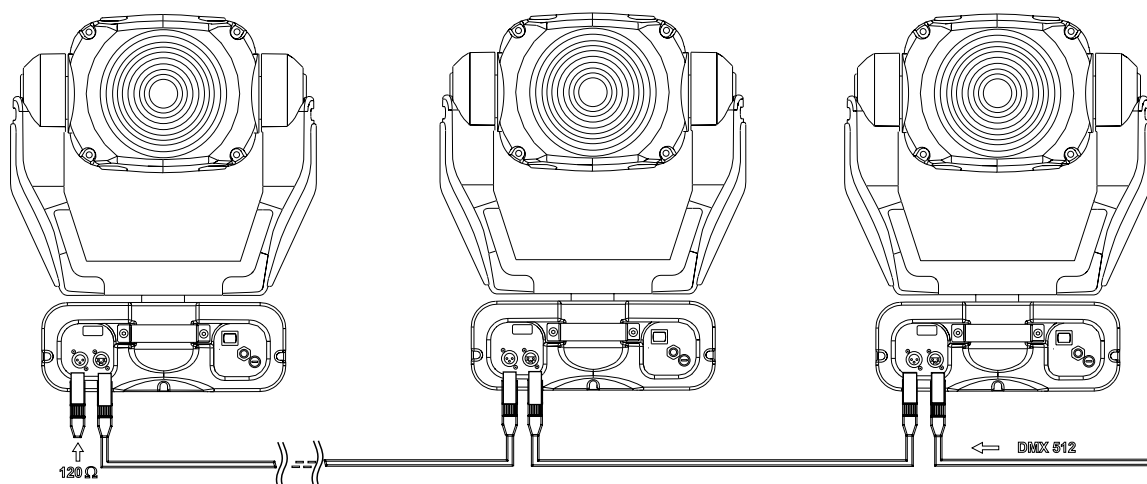
Raccorder l'appareil avec sa fiche au secteur, la terre doit toujours être reliée.

Plan de câblage des connections :

Câbles	Contact	International
Marron	Phase	L
Bleu	Neutre	N
Jaune/vert	Terre	

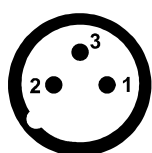
4.5 Connections DMX 512 et connections entre les machines

Les câbles ne doivent pas entrer en contact les uns avec les autres, cas contraire l'appareil ne fonctionnerait pas du tout ou de façon incorrecte.

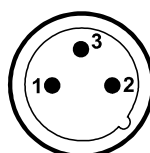


N'utiliser que des câbles aux normes DMX 512 pour relier la console aux machines et les machines entre elles.
Plan de câblage des fiches XLR

Sortie DMX XLR chassie



1-masse
2-signal (-)
3-signal (+)



1-masse
2-signal (-)
3-signal (+)

si vous utiliser un contrôleur standard, vous pouvez brancher la sortie de la console directement à l'entrée du premier appareil de la chaîne DMX. Si vous souhaitez brancher votre console équipée d'un autre type de XLR, vous devez créer un adaptateur.

Construire une chaîne DMX

Brancher la sortie DMX du premier appareil sur l'entrée du deuxième. Répéter l'opération jusqu'à ce que toutes les machines soient connectées.

Note : à la fin de la chaîne DMX, la sortie du dernier appareil doit être équipée d'un bouchon. Prenez une fiche XLR 3-seule, et soudez à l'intérieur une résistance de 120Ω entre le signal (-) et le signal (+). Brancher ensuite le tout sur la dernière machine.

5. Protocole DMX

Canal 16 bit	Canal 8 bit	Valeur	Fonction	Type de commande
1	1	0-255	Pan Mouvement de Pan de 530°	Proportionnel
2		0-255	Pan réglage fin Réglage fin du mouvement de Pan	Proportionnel
3	2	0-255	Tilt Mouvement de Tilt de 280°	Proportionnel
4		0-255	Tilt réglage fin Réglage fin du mouvement de Tilt	Proportionnel
5	3	0 1-249 250-255	Vitesse des mouvements Pan/Tilt Vitesse maximum (mode Tracking) Vitesse de Max. Vers min. Vitesse maximum, black out, sur mouvements Pan/Tilt large ou changement de couleurs	Pas à pas Proportionnel Pas à pas
6	4	0-127 128-139 140-229 230-239 240-255	Lampe on/off, reset, réglage du ventilateur Vitesse du ventilateur de max. Vers min. Allumage de la lampe, reset Pas de fonction Arrêt de la lampe après 3 sec. Pas de fonction	Proportionnel Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas
7	5	0-17 18-35 36-53 54-72 73-90 91-108 109-127 128-190 191-192 193-255	Couleurs Ouverture, blanc Rouge Bleu Vert Filtre correcteur de température : 3200 K Filtre correcteur de température : 5600 K Filtre UltraViolet Effet arc-en-ciel en avant du rapide vers lent Pas de rotation Effet arc-en-ciel en arrière du lent vers rapide	Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas Proportionnel Pas à pas Proportionnel
8	6	0-255	Cyan Cyan (o- blanc, 255-Cyan 100%)	Proportionnel
9	7	0-255	Magenta Magenta (o- blanc, 255-Magenta 100%)	Proportionnel
10	8	0-255	Jaune Jaune (o- blanc, 255-Jaune 100%)	Proportionnel
11	9	0-255	Vitesse des disques CMY et DIMMER Du plus rapide au plus lent	Proportionnel
12	10	0-7 0-15 16-23 24-31 32-39 40-47	Macros de couleurs - CMY et roue de couleur Off Macro 1 Macro 2 Macro 3 Macro 4 Macro 5	Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas Pas à pas

Canal 16 bit	Canal 8 bit	Valeur	Fonction	Type de commande
12	10		Macros de couleurs - CMY et roue de couleur	
		48-55	Macro 6	Pas à pas
		56-63	Macro 7	Pas à pas
		64-71	Macro 8	Pas à pas
		72-79	Macro 9	Pas à pas
		80-87	Macro 10	Pas à pas
		88-95	Macro 11	Pas à pas
		96-103	Macro 12	Pas à pas
		104-111	Macro 13	Pas à pas
		112-119	Macro 14	Pas à pas
		120-127	Macro 15	Pas à pas
		128-135	Macro 16	Pas à pas
		136-143	Macro 17	Pas à pas
		144-151	Macro 18	Pas à pas
		152-159	Macro 19	Pas à pas
		160-167	Macro 20	Pas à pas
		168-175	Macro 21	Pas à pas
		176-183	Macro 22	Pas à pas
		184-191	Macro 23	Pas à pas
		192-199	Macro 24	Pas à pas
		200-207	Macro 25	Pas à pas
		208-215	Macro 26	Pas à pas
		216-223	Macro 27	Pas à pas
		224-231	Macro 28	Pas à pas
		232-239	Macro 29	Pas à pas
		240-247	Macro 30	Pas à pas
		248-255	Macro 31	Pas à pas
13	11		Roue d'effets	
		0-70	faisceau entier	Pas à pas
		71-180	Orientation du faisceau	Proportionnel
14	12	181-255	filtre FROST	Pas à pas
			Zoom	Proportionnel
		0-255	Zoom de 28° à 7°	
15	13		Volet de sortie / STROB	
		0-31	volet de sortie Fermé	Pas à pas
		32-63	Pas de fonction (SHUTTER ouvert)	Pas à pas
		64-95	Effet de STROB du plus lent vers le plus rapide (max. 10 flash/sec)	Proportionnel
		96-127	Pas de fonction (SHUTTER ouvert)	Pas à pas
		128-159	Effet d'impulsion en séquence	Proportionnel
		160-191	Pas de fonction (SHUTTER ouvert)	Pas à pas
16	14	192-223	Effet de STROB aléatoire du plus lent vers le plus rapide	Proportionnel
		224-225	Pas de fonction (SHUTTER ouvert)	Pas à pas
			Graduation de l'intensité	
		0-255	réglage de l'intensité lumineuse de sortie de 0 à 100%	Proportionnel

6. Adressage

Le panneau de commande situé sur un des flancs du SERVOCOLOR 575 vous permet d'assigner l'adresse DMX, Défini comme le premier canal à partir du quel le SERVOCOLOR 575 répondra au contrôleur.

Si vous placez, par exemple, l'adresse sur le canal 5, le SERVOCOLOR 575 utilisera les canaux de 5 à 20 pour son asservissement.

Veuillez vous assurer que vous n'avez aucune superposition de canaux DMX afin de commander chaque SERVOCOLOR 575 correctement et indépendamment de tout autre appareil de la ligne DMX. Si deux, trois ou plusieurs SERVOCOLOR 575 ont la même adresse DMX, ils fonctionneront de la même façon.

Pour encoder une adresse DMX veuillez procéder de la façon suivante :

- 1) Branchez le SERVOCOLOR et attendez jusqu'à ce que l'appareil ait fini son « **reset** » ("rSt " clignote à l'affichage).
- 2) Appuyer sur la touche **[mode]** afin d'accéder au menu principal. Passez en revue le menu à l'aide des touches **[UP]** et **[DOWN]** jusqu'à ce que l'affichage indique " **A001** ". Confirmez par une pression sur la touche **[enter]** la lettre " **A** " clignotera.
- 3) Utiliser les touches **[UP]** et **[DOWN]** pour choisir l'adresse désirée.
- 4) Confirmer par une pression sur la touche **[enter]** ou décommander par une pression sur la touche **[mode]**

Contrôle :

Après avoir adressé tous les SERVOCOLOR 575, vous pouvez maintenant piloter toutes les fonctions de ces derniers par l'intermédiaire de votre commande d'éclairage.

Note : Lorsque le SERVOCOLOR 575 est alimenté, il détectera automatiquement si un signal DMX 512 est reçu ou pas. S'il n'y a pas de signal reçu sur l'entrée DMX l'affichage se mettra à clignoter " **A001** ".

Cette situation peut se produire si :

- La prise XLR 3 broches (câble avec le signal DMX provenant du contrôleur) n'est pas reliée à l'entrée du SERVOCOLOR 575
- Le contrôleur est éteint ou défectueux, si le câble ou le connecteur est défectueux ou le câblage des fils est permuté dans le connecteur d'entrée.

Note :

Il est nécessaire de connecter un terminal en XLR 3 broches (avec une résistance de 120 ohms soudée entre pin 2 et pin 3) sur la dernière machine de la ligne DMX, assurez-vous que le câble est approprié pour la transmission des données en DMX.

7. Fonctions contrôlables à distance

7.1 Lampe

Le SERVOCOLOR 575 utilise une lampe de type MSR 575/2 95 V 575W GX 9.5.

Un relais à l'intérieur du SERVOCOLOR 575 vous permet de commander la mise en marche ou l'arrêt de la lampe par l'intermédiaire soit du panneau de commande situé à l'avant, soit de votre contrôleur sans affecter le reste de l'éclairage.

7.2 Mise en marche ou arrêt de la lampe par le panneau de commande.

- 1-Alimentez le SERVOCOLOR et attendez jusqu'à ce que la machine ait fini son reset.
- 2-Appuyer sur la touche **[mode]** afin d'accéder au menu principal. Passez en revue le menu à l'aide des touches **[UP]** et **[DOWN]** l'affichage montrera " **LAMPE** ". Confirmez en pressant la touche **[enter]**.
3. Utiliser les touches **[UP]** et **[DOWN]** pour choisir "on" afin d'allumer la lampe et "off" pour éteindre la lampe et appuyer sur la touche **[enter]** pour confirmer ou sur la touche **[mode]** pour annuler.

Note :

Il est également important de noter que les lampes à décharges sont de types amorçage a froid ce qui implique que les lampes doivent refroidir avant d'être amorcées. Pour cette raison, vous devez attendre 5 minutes (la vitesse maximale du ventilateur doit être ajustée) après avoir coupé la lampe avant de pouvoir la réamorcer.

Si vous essayez d'allumer la lampe avant ces 5 minutes, le SERVOCOLOR 575 stockera cette information et allumera la lampe quand le délai de 5 minutes sera expiré. Le message " **HEAt** " apparaîtra sur l'affichage du panneau de commande situé à l'arrière du SERVOCOLOR 575. Si l'allumage de la lampe échoue sept fois, " **LA.Er** ", apparaîtra sur l'affichage signifiant que la lampe pourrait être endommagée, absente, qu'il pourrait y avoir un défaut sur l'amorceur ou le ballast.

7.3 Roue de Couleur

Le SERVOCOLOR 575 comporte une roue de couleurs à 8 positions - 4 de ces dernières sont équipés de filtres dichroïques de couleur, de 2 filtres correcteurs de température (3200 K, 5600 K), Filtre UV et le dernier est ouvert (blanc). La roue peut être placée entre deux couleurs adjacentes dans n'importe quelle position. Il est également possible de faire tourner la roue de couleurs sans interruption à différentes vitesses. Vous obtiendrez ainsi le fameux " effet d'arc-en-ciel ".

7.4 Système de mélange des couleurs CMY.

Le Système tri-chromique CMY consiste à varier les filtres couleurs Cyan, magenta et jaune.
Une gamme complète de couleurs est alors réalisable en combinant ces trois filtres entre 0 et 100 %.

7.5 Effet du faisceau.

La « Banane » (comme sur un PAR) du faisceau peut être cachée ou façonnée (concentrée, aplatie). Elle peut être aussi orientée sur 180.
Le filtre FROST équipant la même roue que l'effet de banane adoucit le faisceau.

7.6 Volet d'obturation et effet Strob.

Un volet extrêmement rapide qui peut être utilisé dans les applications d'effets de STROB ou de « Black out ».

7.7 Zoom.

Système de Zoom motorisé variant l'angle de sortie du faisceau de 7° à 28°.

7.8 DIMMER – Graduation de l'intensité lumineuse.

La graduation lumineuse se fait de façon progressive de 0 à 100 %.

7.9 Ventilation.

Le SERVOCOLOR 575 est refroidi par deux ventilateurs axiaux, l'un situé dans la tête du projecteur et l'autre dans sa base. La vitesse du ventilateur (ainsi que le niveau du bruit) peut-être réduit.

Si une utilisation silencieuse est exigée, en actionnant sur le panneau de commande la fonction de "FAnS", vous pourrez choisir par mis 4 vitesses des ventilateurs différentes :

1. " high ". Vitesse des ventilateurs maximale.

Le projecteur commute le ventilateur à sa vitesse maximale.

2. " rEG ". Ajustement automatique de la vitesse du ventilateur.

Lorsque la température interne du projecteur dépasse un certain niveau, la vitesse du ventilateur est augmentée automatiquement pour contrôler la température. Cette procédure peut être utilisé plusieurs fois jusqu'à ce que la température retrouve un niveau approprié.

3 "LoOF " Vitesse du ventilateur faible/maximale/extinction de la lampe.

La vitesse du ventilateur reste faible jusqu'à ce que la température intérieure dépasse le niveau maximum autorisé, le SERVOSPOT éteindra alors automatiquement la lampe.

4. " LoHI " Vitesse du ventilateur minimale/maximale.

le ventilateur conserve la vitesse ajustée à condition que la température n'excède pas le maximum autorisé à l'intérieur de la machine, Une fois atteinte, le SERVOCOLOR 575 commute automatiquement la vitesse des ventilateurs du minimum vers le maximum.

8. Panneau de commande

Le panneau de commande situé sur la face avant du SERVOCOLOR 575 offre l'accès à plusieurs fonctions. Vous pouvez de façon très simple adresser la machine, lire le temps d'utilisation de la lampe ou du projecteur, allumer ou éteindre la lampe, faire tourner un programme, faire une remise à zéro, utiliser des fonctions pour la maintenance et également des fonctions spéciales de démo et d'utilisation.

8.1 Fonctions principales

Le menu principal est accessible en appuyant sur la touche **[mode]** jusqu'à ce que l'affichage montre le message "**A001**" (ou l'adresse réellement stockée). Faites défiler le menu en utilisant les touches **[Up]** et **[Down]** l'affichage vous montre l'un après l'autre les messages suivant : **A001, rPAn, rTilt, 16br, LAti, Poti, LAMP, dEMo, rESE, SPE C**. Presser la touche **[entrer]** si vous souhaitez choisir l'une des fonctions proposées. Les fonctions sont décrites dans les cadres suivant et l'arborescence des fonctions est indiquée ci-dessous.

A001	rPAn	rTilt	16br	LAti	Poti	LAMP	dEMo	rESE	SPEC
------	------	-------	------	------	------	------	------	------	------

Adressage DMX 512

Dès que la lettre "A" se met à clignoter. Utilisez les touches [Up] et [Down] pour choisir l'adresse DMX voulue (de 001 à 497) pour confirmer appuyer sur la touche [entrer] et pour annuler et retourner au menu principal presser la touche [mode].

Inversement du PAN

Cette fonction vous permet d'inverser le mouvement de PAN Utilisez les touches [Up] et [Down] pour sélectionner "on" si vous souhaitez activer cette fonction ou "off" si vous souhaitez la désactiver. Pour confirmer appuyer sur la touche [entrer] et pour annuler et retourner au menu principal presser la touche [mode].

Inversement du TILT

Cette fonction vous permet d'inverser le mouvement de TILT Utilisez les touches [Up] et [Down] pour sélectionner "on" si vous souhaitez activer cette fonction ou "off" si vous souhaitez la désactiver. Pour confirmer appuyer sur la touche [entrer] et pour annuler et retourner au menu principal presser la touche [mode].

Précision du mouvement

Au travers de cette fonction vous pouvez ajuster la résolution des mouvements de la lyre désirée de 8 ou bit 16 Utilisez les touches [Up] et [Down] pour sélectionner "on" si vous souhaitez activer la haute définition de 16 bits ou "off" si vous souhaitez seulement une résolution de 8 bit. Pour confirmer appuyer sur la touche [entrer] et pour annuler et retourner au menu principal presser la touche [mode].

Note: Si vous ajustez la résolution de 16 bit le projecteur occupera 16 canaux DMX, si vous ajustez la résolution de 8 bit le projecteur occupera seulement 14 canaux DMX. Donc, veuillez vérifier votre protocole DMX, Svp.

Compteur de Lampe

Cette option vous permet de lire le nombre d'heures que la lampe a été utilisée en appuyant sur la touche [entrez] ou [mode] pour retourner au menu principal. Afin de remettre à zéro le compteur, vous devez appuyer et maintenir enfoncées les touches [Up] et [Down].

Temps d'utilisation

Cette Fonction va vous permettre de connaître le temps d'utilisation de votre SERVOCOLOR 575. Pour confirmer appuyer sur la touche [entrer] et pour annuler et retourner au menu principal presser la touche [mode].

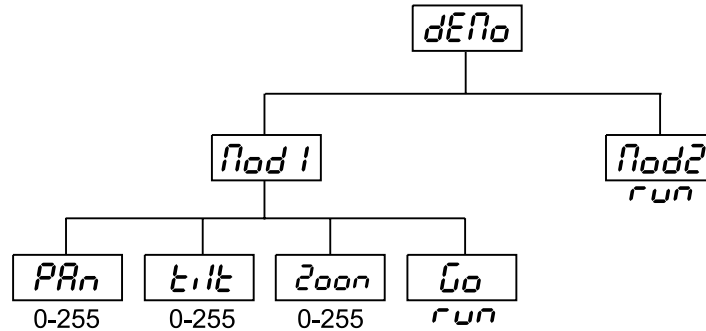
Allumer/ éteindre la lampe

Cette fonction vous permet d'allumer la lampe. Utilisez les touches [Up] et [Down] pour sélectionner "ON" si vous souhaitez allumer la lampe ou "OFF" si vous souhaitez éteindre la lampe. Pour confirmer appuyer sur la touche [entrer] et pour annuler et retourner au menu principal presser la touche [mode].



Séquences de démonstration.

Cette option vous permet de visualiser des séquences de démonstration. Utilisez les touches **[Up]** et **[Down]** pour sélectionner les différents modes de démonstration entre **"Mod1"** et **"Mod2"**. Le mode **"Mod1"** est recommandé pour des projections murales sans mouvements de la lyre alors que le mode **"Mod2"** utilise toutes les fonctions de l'appareil y compris les mouvements de lyre.



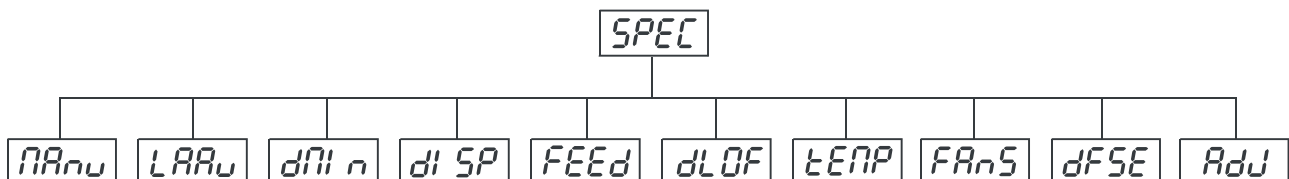
Fonction de remise à zéro

Cette fonction vous permet de remettre à zéro votre SERVOCOLOR pour qu'il retrouve son indexation standard d'origine. Pour confirmer appuyer sur la touche **[entrer]**.

8.2 SPEC – fonctions spéciales



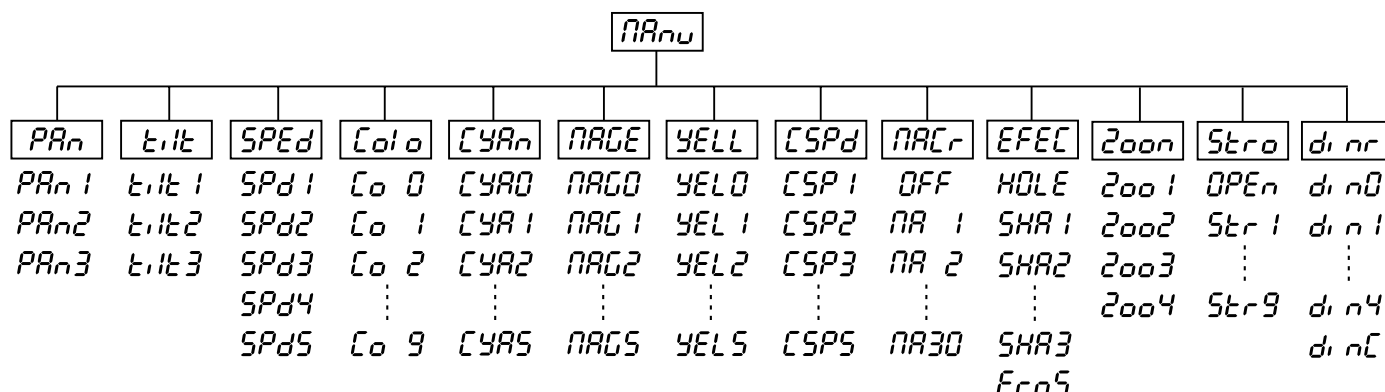
Utilisez les touches **[Up]** et **[Down]** pour vous déplacer dans le menu des fonctions spéciales. Pour confirmer appuyer sur la touche **[entrer]**





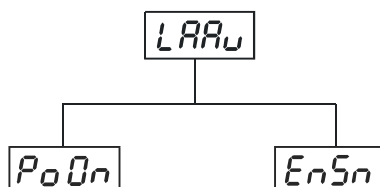
Contrôle manuel des effets.

Cette option vous permet de contrôler manuellement les effets du projecteur. Utilisez les touches [Up] et [Down] pour sélectionner l'effet désiré. Appuyer sur la touche [entrer] pour confirmer et pour annuler presser la touche [mode] pour revenir au menu principal.

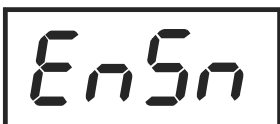


Allumer/ éteindre automatiquement la lampe

Cette fonction vous permet d'allumer la lampe automatiquement après avoir branché le projecteur, ou active la fonction de détection de lampe par capteur.



Cette fonction permet d'allumer la lampe automatiquement après d'avoir mis l'appareil sous tension. Appuyer Sur les touches **Up** et **Down** pour sélectionner "ON" pour allumer la lampe automatiquement après d'avoir mis l'appareil en tension ou "OFF" si vous ne voulez pas de cette fonction. Pressez la touche **Enter** pour confirmer ou la touche **Mode** pour annuler.

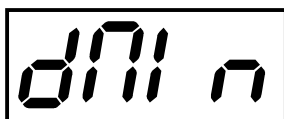


Activer ou désactiver le capteur de lampe.

Utiliser les touches **UP** et **DOWN** pour sélectionner la fonction ON si vous souhaitez activer le capteur de la lampe, ou OFF si vous ne souhaitez pas cette fonction. Appuyer ensuite sur **ENTER** pour confirmer ou sur **Mode** pour annuler et sortir de ce Menu.

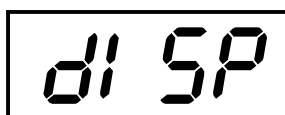
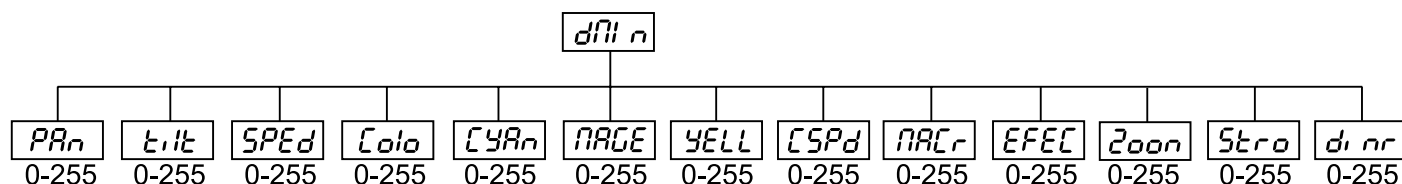
Important : La désactivation du capteur de la lampe est une intervention d'urgence. Elle ne s'applique que si le capteur est défectueux et que vous n'avez pas le temps d'intervenir sur le projecteur pour changer le capteur.

Si le capteur est désactivé, seul le message d'erreur « HEAT » apparaîtra si la lampe est réamorçée avant 5 minutes après sa dernière extinction.



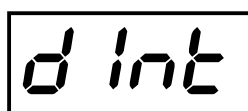
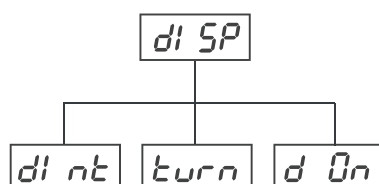
Valeurs DMX

Cette fonction vous permet de visualiser l'état des informations DMX reçues sur chaque canal du projecteur. Utilisez les touches **[Up]** et **[Down]** pour sélectionner le canal choisi et appuyer sur la touche **[entrer]** pour lire les valeurs reçues ou presser la touche **[mode]** pour annuler et retourner au menu principal.



Réglage de l'afficheur

Cette fonction vous permet d'accéder aux paramètres de l'afficheur :



Intensité de l'afficheur.

Cette fonction vous permet de régler l'intensité lumineuse de l'afficheur de 20% à 100%. Utilisez les touches **[Up]** et **[Down]** pour sélectionner l'intensité et appuyer pour confirmer sur la touche **[entrer]**, pour annuler l'opération et retourner au menu principal presser la touche **[mode]**.



Rotation de l'afficheur.

Cette fonction permet une rotation du message inscrit dans l'afficheur de 180°. Utilisez les touches **[Up]** et **[Down]** pour sélectionner «**Affichage normal**» ou «**Rotation de l'affichage de 180°**». Appuyer sur la touche **[entrer]**, pour confirmation. Pour annuler ou retourner au menu principal presser la touche **[mode]**.



Afficheur - ON

Cette fonction permet de maintenir l'affichage visible ou d'autoriser l'extinction de celui-ci 2 minutes après la dernière intervention sur le clavier. Utilisez les touches **[Up]** et **[Down]** pour sélectionner «**Affichage permanent**» ou «**Extinction après deux minutes**». Appuyer sur la touche **[entrer]**, pour confirmation. Pour annuler ou retourner au menu principal presser la touche **[mode]**.

FEED

PAN/TILT- Feedback:

Cette fonction permet de repositionner le projecteur sur sa lyre, quand celle-ci a été modifiée par une action externe, (par ex. Pendant un choc). Appuyer sur les touches **Up/Down** pour sélectionner, "**ON**" pour activer le repositionnement automatique ou "**OFF**" pour désactiver cette fonction(Feedback). Appuyer sur la touche **Enter** pour confirmer la sélection ou la touche **Mode** pour annuler l'opération.

Notez: Quand la fonction **Feedback** a été désactivée et que le positionnement du PAN/TILT a été modifié par une action externe et que si par la suite, la fonction **Feedback** à été réactivée, il est possible que l'appareil ne fonctionne plus de façon synchrone aux infos DMX. Si tel était le cas, veuillez exécuter un Reset de l'appareil pour synchroniser le projecteur.

dLOF

Éteindre la lampe via le DMX:

Cette fonction permet d'éteindre la lampe via le DMX. Appuyer sur les touches **Up/Down** pour sélectionner "**ON**" pour activer l'extinction de la lampe via DMX ou "**OFF**" si vous ne voulez pas éteindre la lampe via DMX. Appuyer sur la touche **Enter** pour confirmer la sélection ou sur la touche **Mode** pour annuler.

TEMP

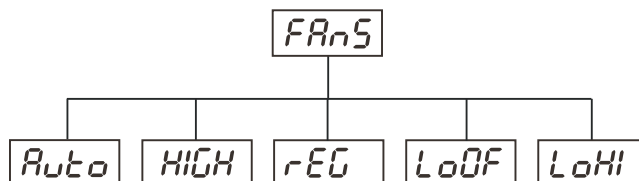
Température

L'affichage indique la température interne de l'appareil en degré Celsius. Une température interne allant jusqu'à 70° C est normale. Assurez-vous que la température ambiante ne dépasse pas 45° C.

FANS

contrôle de la vitesse du ventilateur

Cette fonction permet de sélectionner un des 5 modes de vitesse du ventilateur. Appuyer les touches **Up/Down** pour sélectionner "**High, reG, Lo.HI, Lo.OF, Auto**". Appuyer sur la touche **Enter** pour confirmer votre choix ou sur la touche **Mode** pour annuler.



HIGH

vitesse du ventilateur maximale

Le projecteur commute le ventilateur à sa vitesse maximale.

reG

ajustement automatique de la vitesse du ventilateur

Quand la température interne dépasse une certaine valeur, la vitesse du ventilateur augmente automatiquement pour réguler la température. Cette procédure peut être répétée jusqu'à 7 fois.

LoDF**vitesse du ventilateur bas/maximale/éteindre la lampe**

La vitesse du ventilateur reste faible tant que la température interne ne dépasse pas le maximum autorisé. Si la température excède, le projecteur éteindra la lampe automatiquement.

LoHi**vitesse du ventilateur bas/maximale**

La vitesse du ventilateur faible tant que la température interne ne dépasse pas le maximum autorisé. Si la température excède, le projecteur commutera le ventilateur à sa vitesse maximale.

Auto**Contrôle continu de la vitesse du ventilateur**

Ce mode est identique au Mode « **reG** » à la différence que la vitesse initiale du ventilateur peut-être ajustée au travers du signal DMX.

dfSE**Valeurs prédéterminées**

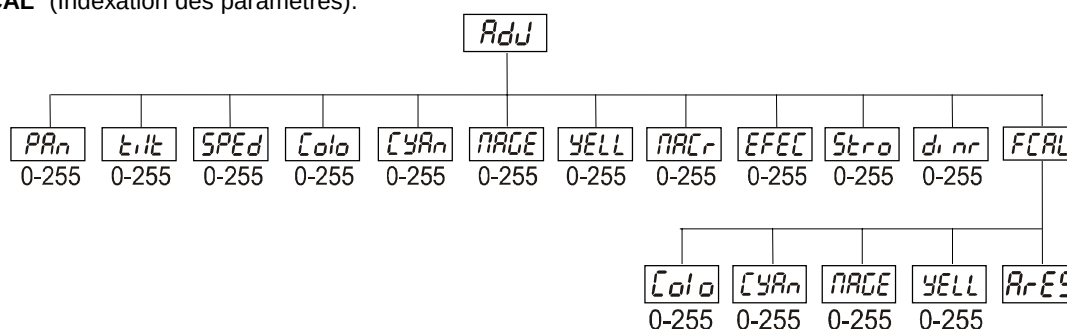
Cette fonction permet de remettre à zéro toutes les données individuelles du projecteur sur leurs valeurs prédéterminées à l'usine. Appuyer sur la touche **Enter** pour remettre les valeurs à zéro. L'afficheur indiquera "rSt". Veuillez vous reporter aux valeurs indiquées dans le tableau ci-dessous.

Fonction	Affichage	Valeurs par défaut
Inversion de PAN	rPAN	On OFF
Inversion de TILT	rtilt	On OFF
Définition des mouvements	l6br	On OFF
Allumage de la lampe après mise en route de la machine	PoOn	On OFF
activer/désactiver le capteur de lampe	EnSn	On OFF
Activer l'afficheur	d On	On OFF
Intensité de l'afficheur	d Int	20 40 60 80 100
Orientation de l'affichage	turn	turn updn
PAN/TILT Repositionnement	FEEd	On OFF
Extinction de la lampe par DMX	dLOF	On OFF
Mode de contrôle vitesse des ventilateurs	FAnS	Auto HIGH reG LoDF LoHi

Adv**Indexation des roues de couleurs et d'effets**

Cette fonction permet d'indexer les positions correctes des différentes roues et effets. Appuyer sur les touches **Up/Down** jusqu'à ce que l'afficheur indique les différentes fonctions: "PAN, Tilt, SPed, Colo, CYAn, MAGE,

YELL, MACr EFEC, Zoom, Stro, dimr, FCAL". Ces fonctions permettent d'ajuster l'indexage des fonctions sur les positions désirées (entre 0 et 255). Après avoir sélectionné les paramètres à indexer, utilisez la dernière fonction '**FCAL**' (Indexation des paramètres).



1. Indexation des paramètres via le panneau de commande

Appuyer sur la touche **Enter** et l'affichage indique les fonctions: "**Colo, EFEC**" pour un réglage de position fin. Pressez la touche **Enter** pour sélectionner la fonction désirée. Pressez les touches **Up/Down** pour ajuster les valeurs de 0 à 255. Pressez la touche **Enter** pour confirmer le paramètre choisi ou la touche **Mode** pour l'annuler. Cette procédure peut être répétée pour chaque paramètre à indexer. Après avoir ajusté les positions, utiliser la fonction '**ArES**' pour mémoriser les nouvelles indexations dans l'Eeprom et pour réinitialiser la machine. Une fois le RESET terminé, l'affichage indiquera '**FCAL**'. Appuyer sur la touche **Enter** pour répéter l'indexation sur un autre paramètre ou presser la touche **Mode** pour retourner au menu '**AdJ**'.

2. Indexation des paramètres via la console DMX

Pressez la touche **Enter** et l'affichage indiquera les fonctions: "**Colo, EFEC**" pour une indexation fine. Pressez la touche **Enter** pour sélectionner la fonction désirée.

Vous pouvez maintenant calibrer les roues de couleurs et effets via votre contrôleur.

Canaux DMX	Fonction		
1	Couleur	Micro-pas progressif Mouvements	Variation de 0 à 255
2	Effets		Variation de 0 à 255
3	Pas de fonction		
4	Pas de fonction		
5	Pas de fonction		
6	Pas de fonction		
7	Couleur	Protocole Standard	
8	Cyan	Protocole Standard	
9	Magenta	Protocole Standard	
10	Jaune	Protocole Standard	
11	Vitesse CMY, DIMMER	Protocole Standard	
12	Macros de couleur	Protocole Standard	
13	Effet de faisceau	Protocole Standard	
14	Zoom	Protocole Standard	
15	Strobe	Protocole Standard	
16	Dimmer	Protocole Standard	

Après avoir ajusté les positions, utilisez la fonction '**ArES**' pour mémoriser les nouvelles indexations dans l'Eprom et pour réinitialisation de l'appareil.

9. Avis d'erreur et d'information

HEAt :

Cet avis indique que l'appareil a essayé d'allumer la lampe pendant les 5 minutes après la dernière extinction de la lampe (la lampe est trop chaude). Ce message apparaît après un délai de 28 seconde (temps de la tentative d'allumage de la lampe).

Note : Si la tentative a échoué, le SERVOCOLOR 575 mémorisera cette information et allumera la lampe automatiquement après les 5 minutes. Après 7 tentatives infructueuses pour allumer la lampe, l'affichage indiquera le message d'alerte : '**LAEr**'.

LAEr :

Cet avis indique que la lampe peut être défectueuse, qu'il n'y a pas de lampe ou que la température interne est trop élevée (p. ex. Quand la température ambiante dépasse 45° C), que l'amorceur ou ballast est défectueux. Veuillez remplacer la lampe, contrôler la température ambiante ou contacter votre revendeur si la lampe n'est pas en cause.

Fan :

Ce message s'affiche lorsqu'il y a une surchauffe interne de la machine entraînant une extinction de la lampe. Ce message apparaîtra sur l'afficheur si le mode des vitesses des ventilateurs « LOOF » a été activé.

MbEr :

Cet avis indique une défaillance de communication électronique entre la carte principale et l'unité de contrôle utilisée.

CoEr : (Erreur à la roue de couleurs).

Ce message indique que la roue de couleurs n'est pas à la position correcte. Vérifier qu'il y a, soit des erreurs de capteur magnétiques (la photodiode est défectueuse ou l'aimant magnétique est absent), soit une défaillance du moteur pas à pas (ou le circuit Driver respectif sur la carte électronique principale).

FtEr :

Ce message indique que la température interne maximum autorisée a été atteinte (p. ex. Quand la température ambiante dépasse 45° C) et que le relais à l'intérieur du projecteur a coupé la lampe ! Ce message sera affiché jusqu'à ce que la température ne soit redescendue à un niveau acceptable. Ensuite, le message « **HEAT** » sera affiché indiquant que la lampe est encore trop chaude pour un amorçage.

SnEr :

Ce message indique que la diode photoélectrique du capteur d'allumage de la lampe est défectueuse. Veuillez contacter votre revendeur.

PoEr :

Ce message indique que l'appareil a été déconnecté brièvement du réseau électrique général.

PAEr : (Erreur au mouvement PAN des bras rotatifs).

Cet avis est indiqué quand il y'a des fonctions d'erreur magnétiques (la photodiode est défectueuse ou le magnet manque) ou le moteur pas à pas est défectueux (ou le circuit respectif sur la platine principale). Les bras rotatifs ne sont pas à la position correcte..

tiEr : (Erreur au mouvement TILT de la tête)

Ce message indique que la tête du projecteur n'est pas à la position correcte. Vérifier qu'il y a, soit des erreurs de capteur magnétiques (la photodiode est défectueuse ou l'aimant magnétique est absent), soit une défaillance du moteur pas à pas (ou le circuit Driver respectif sur la carte électronique principale)

FrEr :

Ce message traduit une absence de tension d'alimentation standard de 50 ou 60 Hz.

10 Caractéristiques techniques

Alimentation :

Modèle EU : 208/230/240 V, 50/60 Hz ~

Puissance de rendement: 800 W

Fusible: T 10 A, 250 V

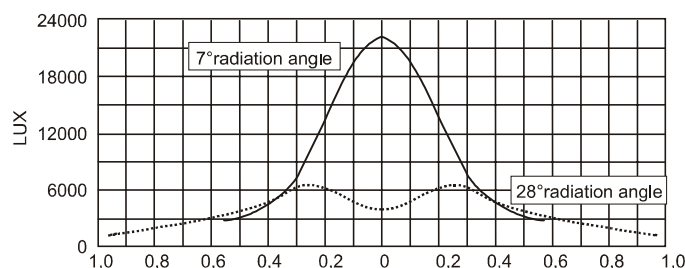
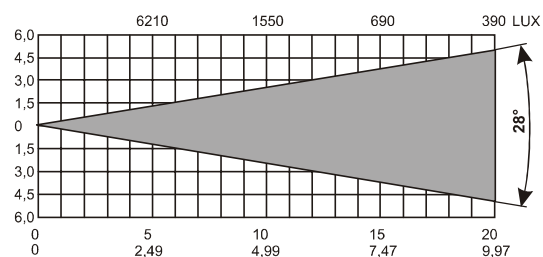
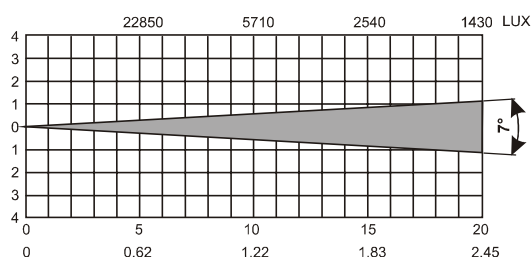
Lampe :

PHILIPS MSR 575/2 95 V/575 W GX-9,5

Système optique :

- Miroir parabolique pour une sortie de lumière optimale
- Sortie de lumière via lentille Fresnel avec un diamètre de 200 mm
- Angle de sortie du faisceau ajustable entre 7° et 28°
- Lentille traitée avec une couche antireflet

Abaque des valeurs d'éclairement :



Couleurs :

- Système de mélange de couleurs CMY
- 4 filtres dichroïques interchangeables + blanc, filtres correcteurs 3200 K et 6000 K, filtre UV
- Changeur de couleurs à vitesse de rotation variable

Effets de faisceaux :

- effet « Banane »
- Filtre Frost

Stroboscope :

- Effet stroboscopique à vitesse variable de 1 à 10 éclairs par seconde

Zoom :

- Piloté par DMX
- Zoom motorisé, ajustant l'angle du faisceau entre 7° et 28°

Dimmer :

- Intensité lumineuse progressive de 0 à 100 %

Moteur :

- 13 moteurs pas à pas commandés par microprocesseur

Electronique :

- Entrée digitale : DMX-512

- Canaux de contrôle:

- Canal de contrôle 1 - Mouvement pivotant (Pan)
- Canal de contrôle 3 - Pan fine 16bit
- Canal de contrôle 2 - Mouvement basculant (Tilt)
- Canal de contrôle 4 - Tilt fine 16bit
- Canal de contrôle 5 - Vitesse du mouvement PAN/TILT
- Canal de contrôle 6 - Lampe, reset, ventilateur
- Canal de contrôle 7 - Roue de couleurs
- Canal de contrôle 8 - Cyan
- Canal de contrôle 9 - Magenta
- Canal de contrôle 10 - Jaune
- Canal de contrôle 11 - Vitesse de la mélange CMY et Dimmer
- Canal de contrôle 12 - Macros des couleurs - CMY et roue de couleurs
- Canal de contrôle 13 - Roue d'effets
- Canal de contrôle 14 - Zoom
- Canal de contrôle 15 - Shutter, Strobe
- Canal de contrôle 16 - Intensité Dimmer

Pan/Tilt :

Mouvement PAN de 530°

Mouvement TILT de 280°

Résolution en 8 ou 16 Bit du mouvement PAN/TILT

Correction automatique de la position Pan/Tilt

Mouvement PAN maximale 530° en 2,65 s

Mouvement TILT maximale 280° en 1,68 s

Accrochages :

Sur une structure ou directement sur le sol

Points d'accroche pour deux crochets M8 / M10

Deux orientation d'accroche sur structures possibles

Anneau de maintien pour chaîne de sécurité intégré

Dimensions et poids :

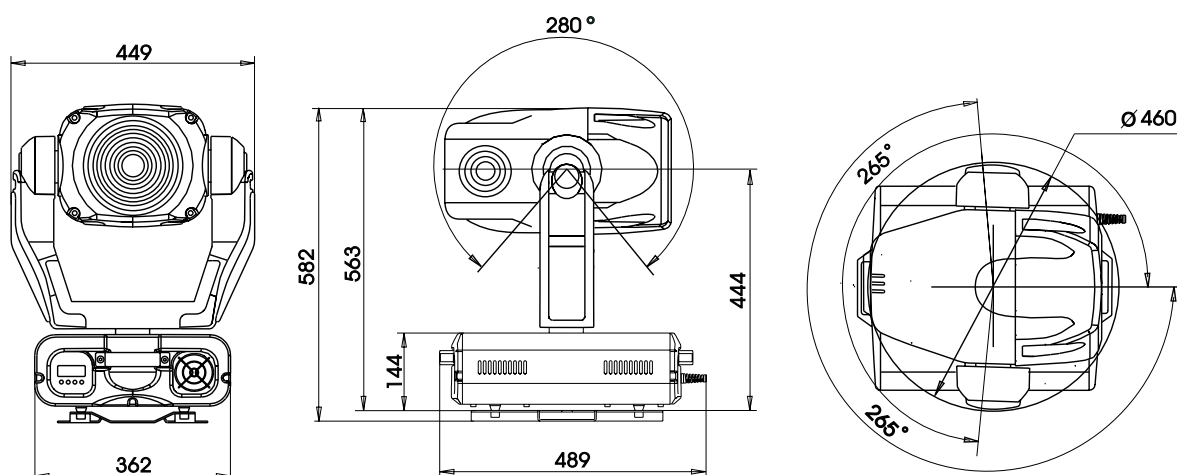
Longueur de la surface de base (avec poignées): 470 mm

Largeur de la suspension: 450 mm

Hauteur (tête horizontale): 580 mm

Poids (net): 33 kg

Poids (emballage): 38 kg



Températures

Température ambiante maximale t a : 45° C

Température du boîtier Maximale, t B : 80° C

11. Nettoyage et maintenance

L'installateur doit veiller à ce que les conditions concernant la sécurité technique et la sécurité des machines soient examinées au moins une fois tous les quatre ans par un expert et plus particulièrement, il faut examiner les points suivants:

- 1) Toutes les vis de fixation avec lesquelles les projecteurs ou les structures accueillant les projecteurs sont installés, doivent être fixement serrées et en parfait état.
- 2) Aucune déformation ne doit être visible, sur le corps du projecteur, aux fixations de montage (sur un plafond, sur un niveau moins élevé, sur une structure)
- 3) Les parties mécaniques mobiles (du projecteur ou de la structure porteuse) comme des axes, des oeillets et similaires, ne doivent pas montrer de trace d'usure (par ex. Usure par frottement ou marque de choque)
- 4) Les lignes de raccordement électriques ne doivent pas montrer de trace d'usure, de vieillissement du matériel (par ex. Les isolants des câbles poreux) ou des dépôts de matière corrosive sur ces derniers. D'autres régulations adaptées au lieu d'utilisation respectif et à l'utilisation, seront respectées par l'installateur compétent.

DANGER !

Toujours débrancher avant de procéder à l'entretien!

Le nettoyage régulier du projecteur est absolument nécessaire. Les impuretés, la poussière ainsi que les résidus de liquides à fumée se déposent sur les lentilles en diminuant considérablement l'intensité lumineuse.

Le mauvais entretien de l'appareil réduit la durée de vie de celui-ci. Utilisez un torchon non pelucheux légèrement humide. Ne pas utiliser de l'alcool ou des détergents pour le nettoyage !

La lentille Fresnel doit être nettoyée toutes les semaines, car les résidus de liquide de machine à fumée se déposent rapidement. Nettoyer le ventilateur tous les mois. Nettoyer l'intérieur du projecteur au moins une fois par an avec un aspirateur ou un jet d'air (attention à la puissance du jet d'air).

Les verres colorés dichroïques doivent être nettoyés une fois par mois. L'intérieur de l'appareil ne contient pas de parties nécessitant un entretien exception faite de la lampe et du fusible.

L'entretien et les réparations doivent être effectuées par un technicien compétent!

Veuillez faire attention aux instructions du paragraphe "**Installer ou Remplacer la lampe**".

Remplacer le fusible

Une lampe défectueuse peut entraîner la destruction du fusible. Toujours remplacer un fusible par un autre de calibre identique.

Avant le remplacement du fusible débrancher l'appareil.

Procédure:

Pas 1: Dévissez le porte-fusible (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) au dos de l'appareil avec un tournevis et le retirer du boîtier.

Pas 2: Retirez le fusible défectueux du porte-fusible.

Pas 3: Installez le nouveau fusible au porte-fusible.

Pas 4: Remettez le porte-fusible dans le boîtier et vissez-le.

Si des pièces de rechange sont nécessaires, veuillez à toujours utiliser des pièces détachées d'origine.

Si le câble d'alimentation de cet appareil est endommagé, il doit être remplacé par un installateur agréé pour éviter des risques d'électrocution.

Pour tout renseignement complémentaire, n'hésitez pas à contacter notre service technique. Notre spécialiste se tient à votre entière disposition pour répondre à toutes les questions que vous pourriez vous poser.

12. Appendice

Si vous suivez les instructions de ce mode d'emploi, nous vous garantissons que cet appareil vous donnera longtemps beaucoup de satisfaction.

Note : Tous les droits, traduction incluse, sont réservés.

Aucune partie de ce mode d'emploi ne doit pas être reproduite ou modifiée sans autorisation de l'éditeur.

Attention! Les données imprimées dans ce mode d'emploi sont susceptibles d'être modifiées sans Préavis.